BANDAI®

HOL

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase
from www.Boxoft.com to remove the

Family Fun Fitness™

ATHLETIC WORLD™

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

Series 1

Handleiding

MODE D'EMPLOI

BANDAI®

Lees voor je begint goed de handleiding zodat je er zeker van bent je nieuwe spel goed te behandelen. Bewaar dit boekje om er in de toekomst nog eens in te kijken.

Family Fun Fitness is een spel dat je met je hele lichaam speelt op de controle-mat. Je kunt met het spel Athletic World van Bandai je atletische mogelijkheden testen. Gebruik hiervoor de A-kant van de controle-mat.
De andere kant van de controle-mat kun je gebruiken in andere spellen van Bandai die over een tijdje ook te koop zullen zijn.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de réfèrences futures.

Le Family Fun Fitness est un jeu que vous controllez par les mouvements de tout votre corps sur le tapis de contrôle. Un des nombreux jeux que Bandai développera pour tester vos capacités athlétiques. Athletic World Sera utilisé du côté 'A' du tapis de contrôle. Les autres game paks bientôt disponibles s'utiliseront avec le côté 'B' de votre tapis de contrôle.

Bandai is a registered trademark of Bandai America, Inc.

INHOUD

1. ATHLETIC WORLD KAART 2, 3

2. CONTROLE-MAT
   - Beschrijving van de kontaktpunten op de mat 4
   - Hoe de mat op het Nintendo Entertainment Systeem aan te sluiten 5
   - Uitleg van de funkties van de kontaktpunten op de mat 6, 7

3. HOE GEBRUIK JE DE AFSTANDSBEDIENING VAN HET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEEM 8

4. KEUZE VAN HET SPEL 9

5. NAAM, DATUM, LEEFTIJD EN KEUZE JONGEN/MEISJE INGEVEN 10

6. WARMING-UP EN TIJDSLIMIET 11

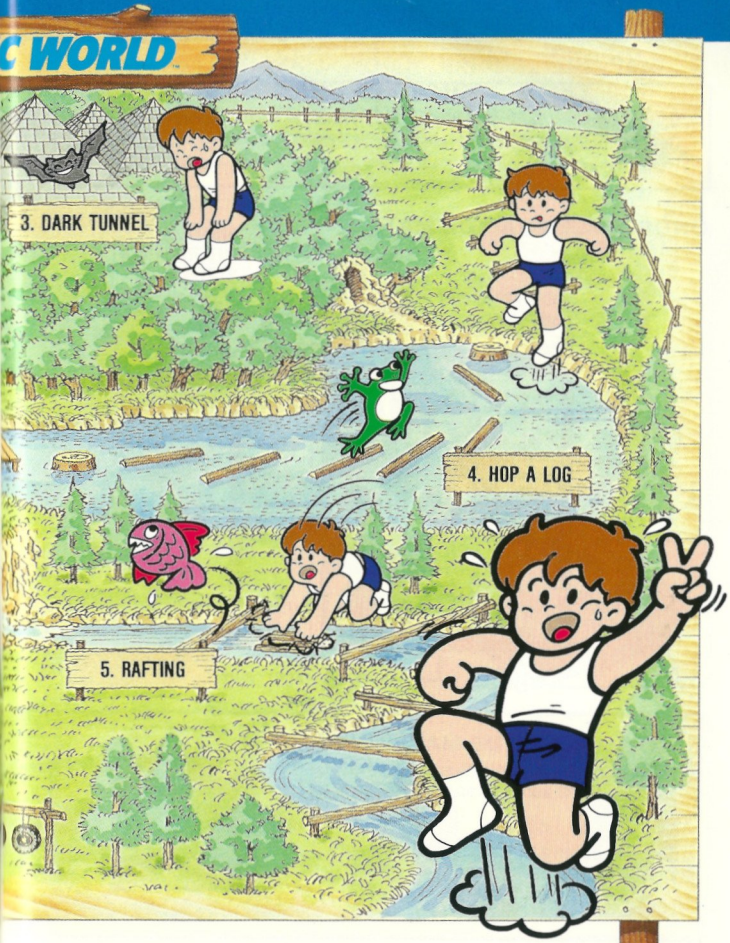
7. SPELBESCHRIJVING
   1) HORDEN (HURDLES) 12, 13
   2) ANIMAL TRAIL 14, 15
   3) DONKERE TUNNEL (DARK TUNNEL) 16, 17
   4) HOP A LOG 18, 19
   5) RAFTING 20, 21
   6) OPMERKINGEN/AANMERKINGEN EN DIPLOMA 22, 23

8. VOORZORGSMAATREGELEN 24

OPMERKINGEN:

- Wij adviseren je eerst warming-up oefeningen te doen voor je met het Athletic World spel begint.
- Zorg dat je in een omgeving speelt waar je niemand tot last bent, of in de weg staat voor andere mensen.
- Trek je schoenen uit voor je begint.
- Gebruik de mat niet in felle zon, op zeer zachte tapijten of op zachte ondergrond omdat dan de reaktie op je bewegingen vertraagd kan worden.
- Als de mat te los ligt, zet hem dan vast met tape.
- Mensen met hartproblemen zouden niet moeten spelen.
- Steek geen scherpe voorwerpen in de controle-mat omdat dit de kontakten kan vernielen.

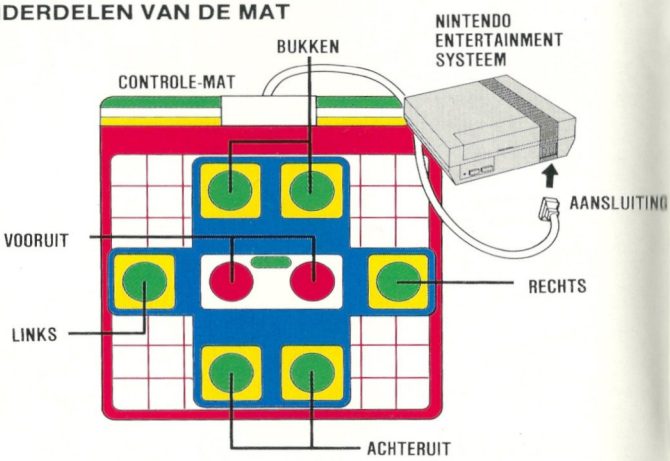
1. ATHLETIC WORLD MAP


C WORLD
3. DARK TUNNEL
4. HOP A LOG
5. RAFTING

2. CONTROLE-MAT

Voor het Atletic World Spel moet je kant A van de mat gebruiken.
De B-kant zal bij nog uit te brengen spellen worden gebruikt.

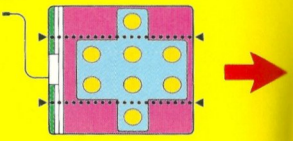
ONDERDELEN VAN DE MAT



HOE MOET JE DE MAT VOUWEN?

Na het spel vouw je de mat zoals in de tekening wordt aangegeven en kun je hem opbergen.

De pijlen geven aan hoe de mat gevouwen moet worden.



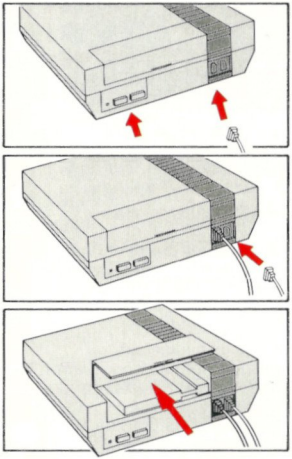
HOE SLUIT JE DE MAT AAN OP HET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEEM?

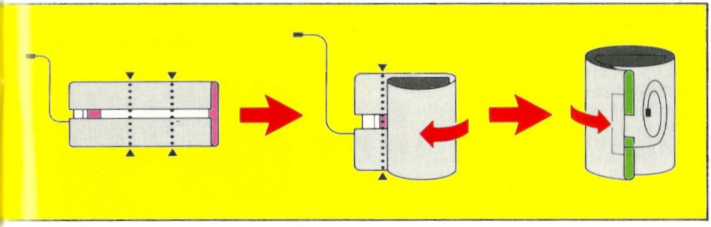
Sluit het Control Deck van het Nintendo Entertainment Systeem aan op je televisie zoals aangegeven staat in de handleiding van het Control Deck.

1. Zet de aan/uit schakelaar van het N.E.S op UIT.
   Sluit de afstandsbediening van het Control Deck aan op ingang 1 van het Control Deck.

2. Sluit de mat aan op **ingang 2** van het Control Deck.

3. Doe de spelcassette in het Control Deck, rol de mat helemaal uit en zet het Control Deck AAN.

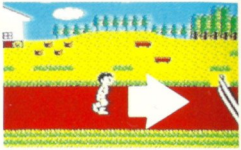




HOE GEBRUIK JE DE KONTAKTEN OP DE MAT?

1. VOORUIT LOPEN

Als je op deze kontakten loopt of rent beweegt het figuurtje zich vooruit.

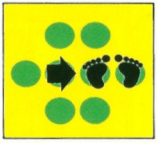


2. ACHTERUIT LOPEN

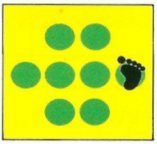
Als je op deze kontakten loopt of rent beweegt het figuurtje zich achteruit.

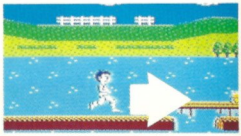
3. NAAR RECHTS

Als je met je rechtervoet op dit kontakt gaat staan gaat het figuurtje naar rechts.

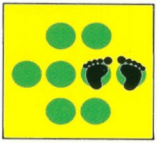


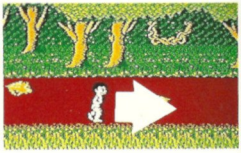
Als je op dit kontakt met één been gaat huppelen gaat het figuurtje vooruit huppelen op het rechter gedeelte van de weg.





Als je met je rechtervoet op dit kontakt loopt en met je linkervoet op het linker rode kontakt loopt zal het figuurtje op het rechter gedeelte van de weg gaan lopen.



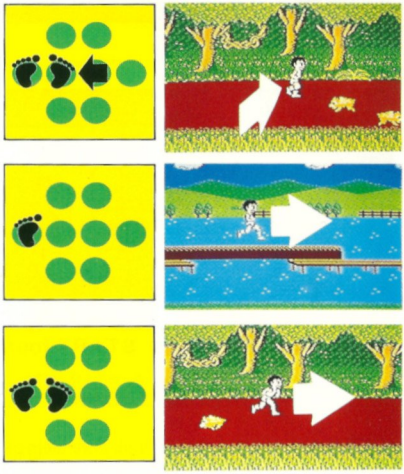


4. NAAR LINKS

Als je met je linkervoet op dit kontakt gaat staan gaat het figuurtje naar links.

Als je op dit kontakt met één been gaat huppelen gaat het figuurtje vooruit huppelen op het linker gedeelte van de weg.

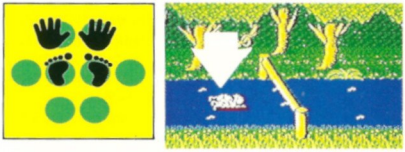
Als je met je linkervoet op dit kontakt loopt en met je rechtervoet op het linker rode kontakt loopt zal het figuurtje op het linker gedeelte van de weg gaan lopen.



* Als je van het linker kontakt naar het rechter kontakt (of andersom) springt zal het figuurtje niets doen, want JE MOET EERST OP DE 'VOORUIT' KONTAKTEN GAAN STAAN.

5. KRUIPEN

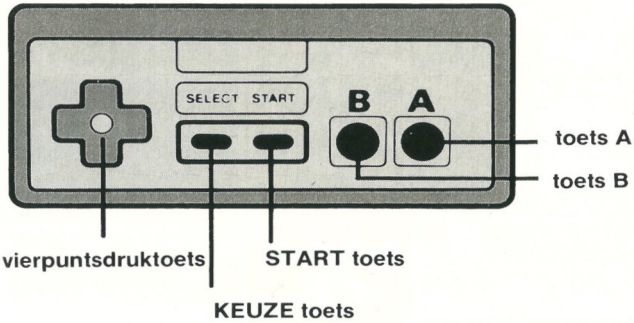
Als je met beide voeten op 'vooruit', 'links' of 'rechts' staat en tegelijkertijd met je handen op de voorste twee kontakten drukt zal het figuurtje bukken.



SPRINGEN

Als je de kontakten los laat (door te springen) zal het figuurtje op het scherm ook springen.
* Als je het spel wel gestart hebt maar je niet op de juiste positie staat zal het figuurtje op het scherm direkt springen. Je moet goed oefenen om op de juiste manier op de kontakten te staan anders kost het je punten.

3. HOE WORDT DE AFSTANDSBEDIENING VAN HET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEEM GEBRUIKT?



KEUZE toets	Gebruik deze toets om de training, de beginners- of de expertbaan te kiezen. Bij de eerste moet je het onderdeel kiezen dat je wilt oefenen. Bij de laatste twee moet je je naam, leeftijd, jongen/meisje en de datum ingeven.
START toets	Druk op deze toets om het spel te beginnen.
Vierpuntsdruktoets	Gebruik deze toets om de letters te kiezen in het begin van de beginners/expert baan.
Toets A	Gebruik deze toets om de knipperende cursor naar rechts te bewegen.
Toets B	Gebruik deze toets om de knipperende cursor naar links te bewegen.
PAUZE toets	Als je tijdens het spel even wilt rusten, druk dan op de START toets. Je hoort een pauzetoon en het spel stopt. Als je weer verder wilt spelen, druk dan nog een keer op de START toets. Het spel zal verder gaan waar je gebleven bent.

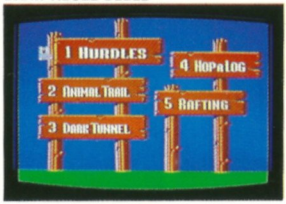
Zodra je klaar bent met het spel en het diploma op het scherm komt, blijft dit zo staan tot je een van de toetsen van de afstandsbediening indrukt. Je kan dan gewoon opnieuw beginnen.

4. DE WEDSTRIJD UITZOEKEN

*Kies met behulp van de KEUZE toets de wedstrijd die je wilt spelen. Druk dan op de START toets.

WEDSTRIJD KEUZE BEELD

BAAN KEUZE BEELD



TRAININGSBAAN

Je kunt op ieder van de vijf banen apart trainen. Kies voor de baan waarop je wilt trainen met behulp van de KEUZE toets en druk dan op de START toets om het spel te beginnen.

BEGINNERS WEDSTRIJD

Deze wedstrijd gaat over alle vijf banen achter elkaar. Als de tijdslimiet overschreden is komt automatisch de volgende baan in beeld.

EXPERT WEDSTRIJD

Als de tijdslimiet voor het starten overschreden is zal de volgende baan op het scherm verschijnen. Elke verschillende aktiviteit duurt een ronde. In de Expert wedstrijd verschijnen hindernissen als vissen, kikkers en mollen. Als je voor de tweede keer start zal de afstand tot de finishlijn groter worden en zullen er nachtscènes in beeld komen.

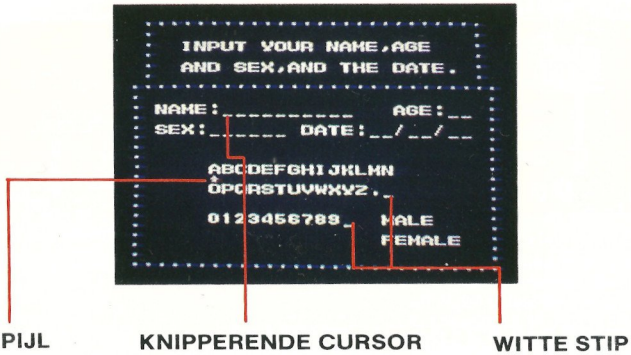
TIJD

Als de schildpad, die onderaan in het beeld loopt, eerder bij zijn finish is dan dat jij bij jouw finish bent, is die ronde afgelopen en krijg je geen punten.

* TIJDSLIMIET - De tijdslimiet van elke baan verandert aan de hand van de gegevens die in het begin zijn ingegeven (leeftijd, jongen/meisje).

5. INGEVEN VAN NAAM, LEEFTIJD, JONGEN/MEISJE EN DATUM

Als je begint met een beginners of expert wedstrijd zal er een registratiebeeld verschijnen.



- Gebruik de vierpuntsdruktoets om de pijl bij de juiste letter te zetten. Als hij goed staat druk dan op de KEUZE toets om de letter over te nemen.

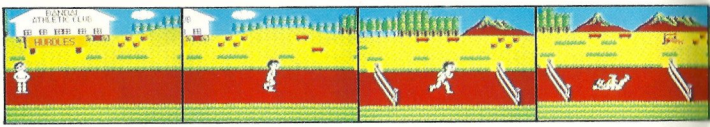
- De knipperende cursor wordt naar links bewogen door toets B en naar rechts bewogen door toets A.
- Als je een fout wilt verbeteren breng dan de CURSOR naar de fout met de toetsen A en B. Breng daarna de verandering aan.
- Gebruik de witte stip om onnodige letters weg te werken. Breng de cursor naar de letter die je wilt wegwerken met de toetsen A en B. Zet de pijl bij de witte stip en druk op de KEUZE toets. De letters zullen dan verdwijnen.
- Als je geen gegevens invoert zal de computer automatisch het spel afstemmen op een jongen van 10 jaar.

6. WARMING-UP EN TIJDSLIMIET

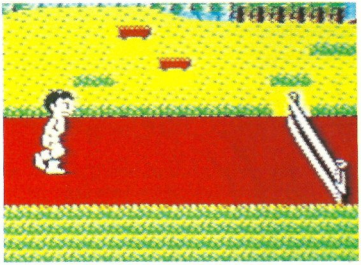
- Voor je met het spel begint moet je eigenlijk eerst wat opwarmoefeningen doen zoals benen strekken, je tenen aanraken en wat sprongen maken. Kies een wedstrijd met behulp van de afstandsbediening en ga daarna op de START kontakten staan. Het spel zal nu beginnen.

- OVER DE TIJDSLIMIET
  Doordat je je leeftijd en of je een jongen of meisje bent ingeeft, zal de tijdslimiet worden aangepast overeenkomstig de normen van Bandai Athletic World.

7. HOE JE MOET SPELEN
1. HORDEN (HURDLES)

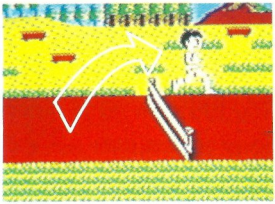


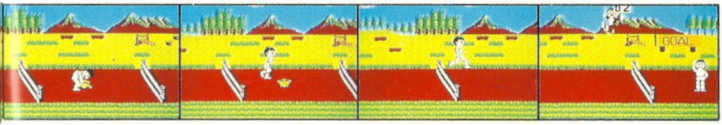
- Test je konditie door onafgebroken te rennen en over de horden te springen. Ren op de twee START kontakten en spring als het figuurtje bij een horde aankomt. Je moet wel op tijd springen, anders valt hij.



JUMP!

Ren heel snel, spring en het figuurtje zal ook verder springen.

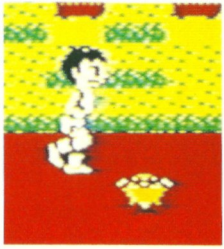




MOL

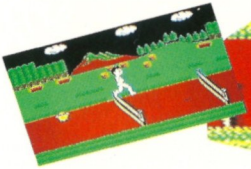
EXPERT WEDSTRIJD

In de Expert Wedstrijd verschijnen mollen als obstakels waarvoor je moet uitwijken. Als er een mol verschijnt kan je in plaats van er overheen te springen er ook langs lopen aan de linker of rechter kant.

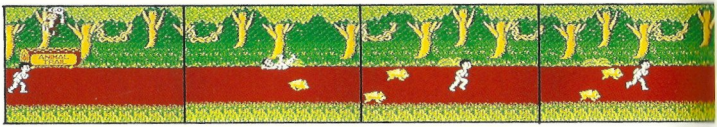


ADVIES

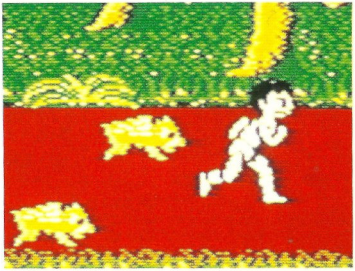
Als het figuurtje valt tijdens het springen over een horde, wacht dan even tot hij weer opgestaan is. Hierna kun je weer opnieuw springen. Als dat niet lukt, loop dan even een stukje achteruit en spring opnieuw.



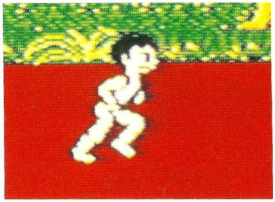
2. ANIMAL TRAIL

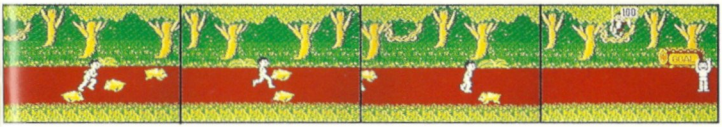


Je kan in het dierentrajekt je lenigheid uitproberen. Ren, spring, maar wel op tijd. Probeer de wilde zwijnen te ontwijken die op je af komen stormen. Spring naar links en naar rechts zodat het figuurtje de beesten ontwijkt.



Je moet de snelheid van de wilde zwijnen proberen in te schatten en zo snel mogelijk naar de finish rennen.



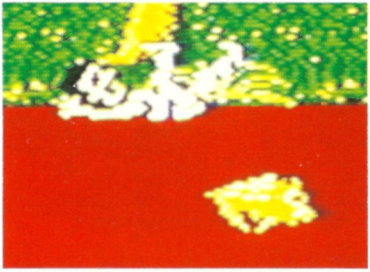


EXPERT WEDSTRIJD

Tijdens de Expert Wedstrijd komen de zwijnen zowel van voren als van achteren aanrennen.

WILD ZWIJN

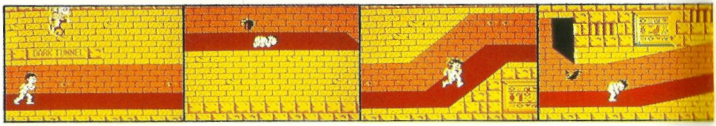
WANHOPIG? IN DE VAL GELOPEN?



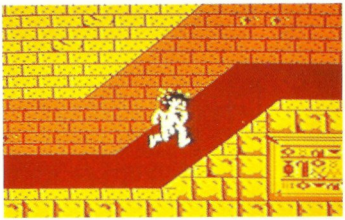
ADVIES

Let goed op dat je niet in paniek van de mat afspringt als er veel wilde zwijnen op je af komen stormen. Als je goed en snel loopt kun je sommige zwijnen voorblijven.

3. DONKERE TUNNEL (DARK TUNNEL)

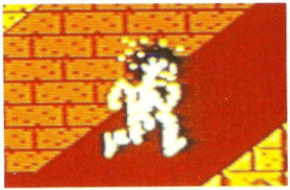


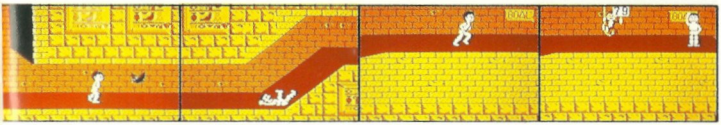
Je kracht en uithoudingsvermogen spelen een hele grote rol bij dit trajekt. Als je geen goed uithoudingsvermogen hebt zal het heel moeilijk worden. Als je bij een helling komt moet je wel harder gaan lopen want anders kom je er niet tegenop en glijdt het figuurtje weer van de helling af.



- Je kan in dit trajekt niet naar links, naar rechts of omhoog springen.

Je moet tijdens het spel wel goed je krachten verdelen, anders ben je te snel moe.

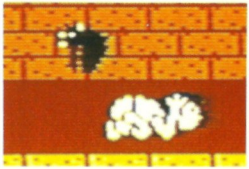


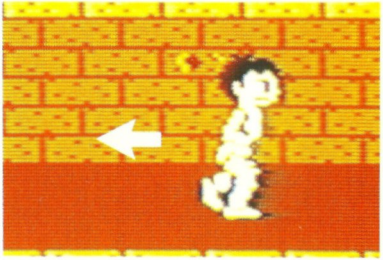


VLEERMUIS

EXPERT WEDSTRIJD

In dit trajekt vliegen er vleermuizen over je hoofd. Je moet goed bukken om ze te ontwijken. Je kan bukken door met je voeten op de twee rode kontakten te staan en tegelijkertijd met je handen op de twee voorste groene kontakten te drukken totdat de vleermuis weg is.





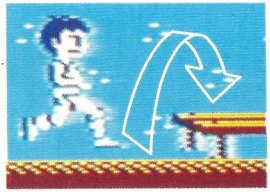
ADVIES

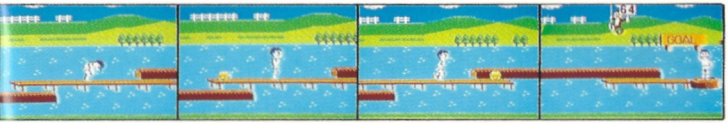
Houd rekening met de totale lengte van het trajekt en verdeel je krachten goed. Probeer met constante snelheid de helling te beklimmen. Als het niet goed lukt, oefen dan eerst op de trainingsbaan. Wanneer het figuurtje van de helling afglijdt, loop dan wat achteruit, neem een nieuwe aanloop en probeer het opnieuw.

4. HOP A LOG

Deze baan test je lenigheid. Op de steiger kan je gewoon met twee benen lopen. Op de stammen die of links of rechts verschijnen moet je huppelen. Dit doe je door met je linker- of rechterbeen op het linker of rechter kontakt te huppelen.

HINT
Als de steiger en de stam naast elkaar liggen spring dan van de een op de ander.





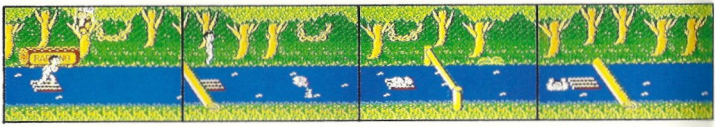
EXPERT WEDSTRIJD

Tijdens de Expert Wedstrijd verschijnen er kikkers als obstakels. Pas goed op als hij naar je springt, want dan moet je snel bukken. Ook kan het gebeuren dat plotseling een stam van de steiger wegdrijft. Je moet dan snel weer op de steiger springen.

* ADVIES

Let op dat je niet te dicht bij een kikker gaat staan. Het is verstandiger om te wachten totdat de kikker weg is gesprongen.

Als het figuurtje aan het einde van de steiger of de stam staat kan hij niet bukken.



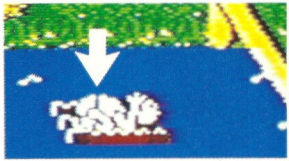
In dit trajekt is concentratie het belangrijkste.

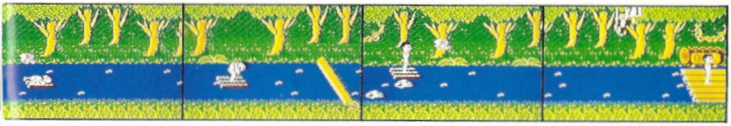
Spring over de laag liggende stammen heen en duik onder de hoge stammen door. Wijk uit voor de in het water liggende rotsen door met één been naar links of rechts te springen en spring naar de finish.

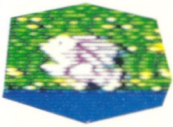
DUIKEN

- In dit trajekt kan je niet naar voren of naar achteren. Het vlot vaart vanzelf.

Het is erg belangrijk om snel te oordelen. Moet je duiken of springen?







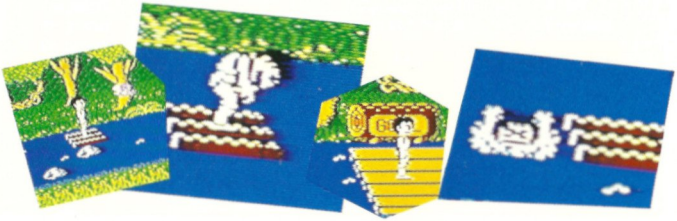
EXPERT WEDSTRIJD

Tijdens de Expert Wedstrijd springen er vissen uit het water. Je moet snel duiken om niet door een vis geraakt te worden.

* ADVIES

Bekijk snel of er een lage of hoge balk komt. De wedstrijd wordt eenvoudiger als je van te voren weet waar de balken zitten. Oefen daarom vaak op de trainingsbaan.

LET OP: Als er obstakels links of rechts in het water liggen, zorg er dan goed voor dat je eerst in het midden gestaan hebt voordat je naar links of rechts gaat.



6. OPMERKINGEN / AANMERKINGEN EN DIPLOMA

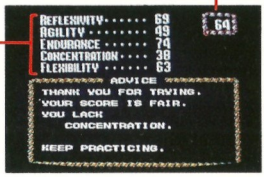
- De opmerkingen en het diploma verschijnen in beeld nadat je alle vijf trajekten van de beginners- of expertwedstrijd hebt afgelegd.
- Er verschijnen geen opmerkingen of een diploma als je geoefend hebt op de trainingsbaan. Dit is ook het geval als je niet alle trajekten van de beginners- of expertwedstrijd hebt afgelegd.
- Als je een trajekt goed hebt gelopen komt er een aapje in beeld die je de score laat zien over dat trajekt. Dit is de score gemeten naar de tijdslimiet (hoeveel tijd je hebt overgehouden).
- Je totaalscore is berekend door een gemiddelde te nemen van de tijdscore en jouw atletische bekwaamheidsfaktor. De topscore is 100 punten. Om een zo hoog mogelijke score te halen moet je alle trajekten zo snel mogelijk afleggen met zo min mogelijk fouten.

BEOORDELING VAN JE ATLETISCHE VERMOGEN

Nadat je alle vijf trajekten hebt afgelegd, krijg je een overzicht van elke bekwaamheid op atletisch gebied. Je wordt beoordeeld op lenigheid, uithoudingsvermogen, bewegelijkheid, concentratie en snelheid.

ATLETISCHE BEKWAAMHEIDS-FAKTOR

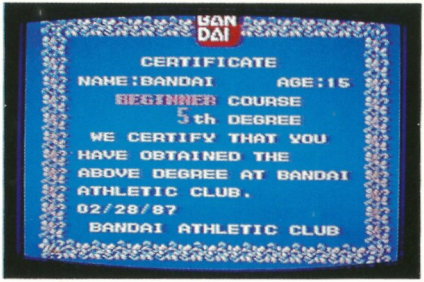
TOTAAL SCORE



- Gradatie: eindscore plaats 1-10.
- Er komt geen diploma bij de trainingsbaan of als de score 0 punten is.
- Je totaal score wordt berekend door je punten van 100 af te trekken.

DIPLOMA

Als je het diploma op het scherm verschijnt is er automatisch een pauze en blijft het diploma staan totdat je een toets van de afstandsbediening indrukt.



TOTAALSCORE/GRADATIE

BEGINNERSWEDSTRIJD		EXPERT WEDSTRIJD	
1e graad	91 - 100 punten	1e graad trajekt 1-5	10 rondes
2e graad	81 - 90 punten	2e graad trajekt 1-5	9 rondes
3e graad	71 - 80 punten	3e graad trajekt 1-5	8 rondes
4e graad	61 - 70 punten	4e graad trajekt 1-5	7 rondes
5e graad	51 - 60 punten	5e graad trajekt 1-5	6 rondes
6e graad	41 - 50 punten	6e graad trajekt 1-5	5 rondes
7e graad	31 - 40 punten	7e graad trajekt 1-5	4 rondes
8e graad	21 - 30 punten	8e graad trajekt 1-5	3 rondes
9e graad	11 - 20 punten	9e graad trajekt 1-5	2 rondes
10e graad	1 - 10 punten	10e graad trajekt 1-5	1 ronde

8. VOORZORGSMAATREGELEN

- Trek altijd je schoenen uit als je op de mat gaat staan.
- Doe altijd het Control Deck uit als je de spelcassette erin doet of eruit haalt.
- Dit is een gevoelig apparaat. Berg het niet op plaatsen waar het erg heet of erg koud is. Laat het nooit vallen en sla er nooit op. Haal het nooit uit elkaar en voer zelf geen reparaties uit.
- Gebruik de mat niet op ruwe een ondergrond, in zand, modder of vuil.
- Raak de aansluitingen niet aan en maak ze niet nat.
- Gebruik het spel niet op hete plaatsen en hou het weg bij gevaarlijke voorwerpen.
- Trek altijd aan de plug zelf als je hem uit het Control Deck haalt en trek nooit aan het snoer.
- Maak de mat schoon met een zachte, vochtige doek met een beetje zeepsop. Gebruik vooral geen thinner, benzine of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
- Als de mat statisch is kan het aansluiten op het Control Deck problemen geven. Ga niet op de mat staan voordat hij aangesloten is.
- Gebruik de mat niet in de felle zon of op zachte ondergronden want dat kan de reaktie op het scherm vertragen.
- Steek geen scherpe voorwerpen in de mat want dit kan de kontakten beschadigen.
- Als de mat wegglijdt, zet hem dan vast met tape.

TABLES DES MATIERES

1. ATHLETIC WORLD MAP 2,3

2. TAPIS DE CONTRÔLE
   - Descprition des contacts sur le tapis de contrôle 4
   - Comment connecter le tapis de contrôle sur le Nintendo Entertainment System 5
   - Explication des différents contacts du tapis de contrôle 6, 7

3. COMMENT CONTROLER LE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM 8

4. SELECTEUR DE DIFFICULTES 9

5. INTRODUIRE NOM, AGE, SEXE ET DATE 10

6. ECHAUFFEMENT ET RECORD 11

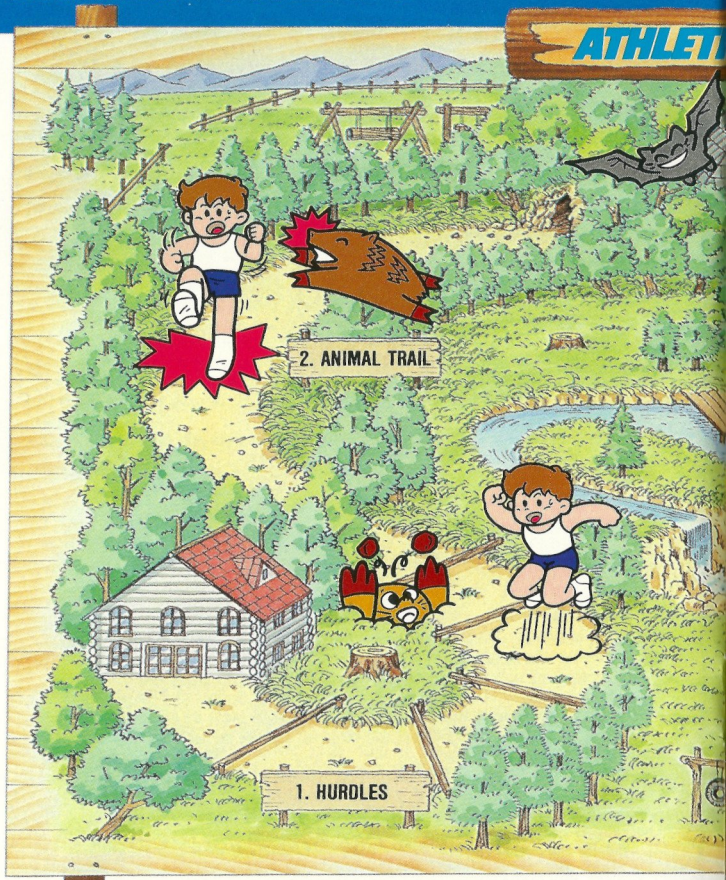
7. COMMENT JOUER
   1) LES HAIES (HURDLES) 12, 13
   2) PISTE SAUVAGE (ANIMAL TRAIL) 14, 15
   3) LE TUNNEL NOIR (DARK TUNNEL) 16, 17
   4) LA TRAVERSEE (HOP A LOG) 18, 19
   5) LA DESCENTE EN RADEAU (RAFTING) 20, 21
   6) SCORE ET BREVET 22, 23

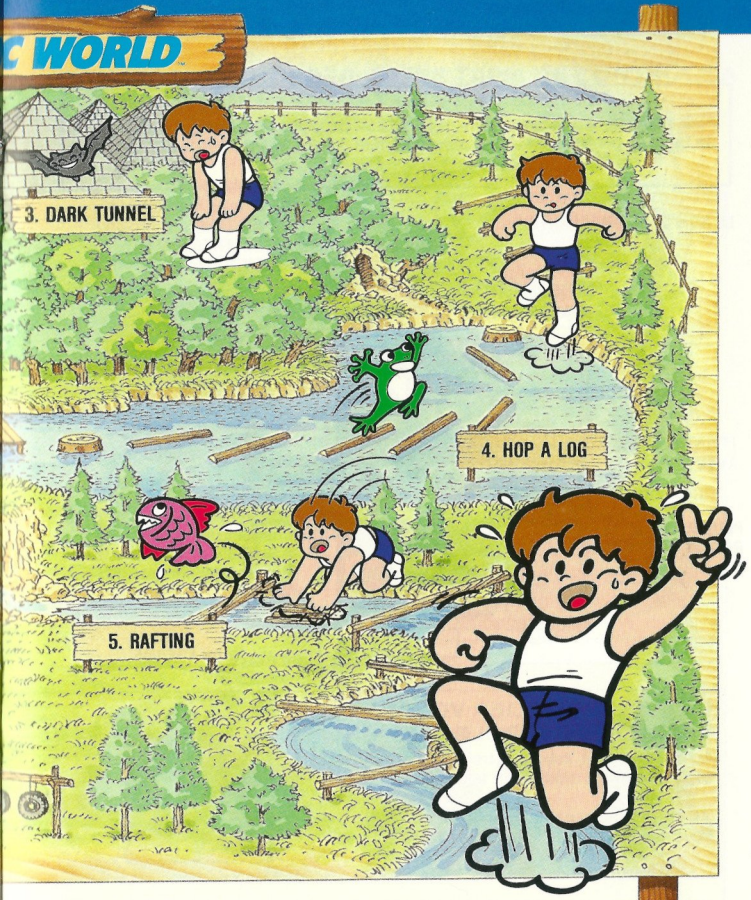
8. PRECAUTIONS 24

REMARQUES:

- Nous vous conseillons de faire quelques exercises avant de jouer avec l'Athletic World Game.
- Sélectionnez une surface de jeu où vous ne generez personne.
- Veuillez enlever vos chaussures avant le début du jeu.
- Nous vous recommandons de ne pas utiliser le tapis de contrôle au soleil ni sur une surface trop molle qui pourrait altérer les réactions de vos mouvements.
- Quand votre tapis de contrôle glisse, utilisez de l'adhésif pour le fixer au sol.
- Il est déconseillé aux personnes cardiaques de jouer.
- Ne pas utiliser d'objets coupants dur le tapis de controlle pour éviter de detruire le mécanisme.

1. ATHLETIC WORLD MAP




C WORLD
3. DARK TUNNEL
4. HOP A LOG
5. RAFTING

2. TAPIS DE CONTROLE

Pour l'Athletic World Game utilisez le côté 'A' du tapis de contrôle. Le côté 'B' du tapis de contrôle est utilisé pour de futurs Game Paks de Bandai.

LE NOM DES COMPOSANTS

POUR S'ACCROUPIR

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TAPIS DE CONTRÔLE

CONNECTEUR

POUR ALLER EN AVANT

POUR ALLER A DROITE

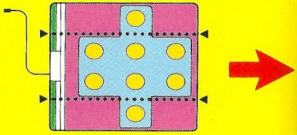
POUR ALLER A GAUCHE

POUR ALLER EN ARRIERE

COMMENT REPLIER VOTRE TAPIS DE CONTRÔLE

Après avoir joué, retirez votre tapis de contrôle comme montré sur le dessin.

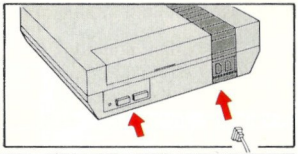
Les flèches indiquent la direction dans laquelle il faut replier le tapis de contrôle.



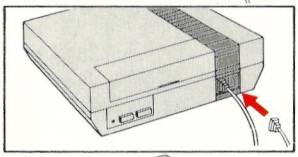
COMMENT RACCORDER VOTRE TAPIS DE CONTRÔLE A VOTRE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Pour la mise au point de votre téléviseur, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre Nintendo Entertainment System et de votre téléviseur.

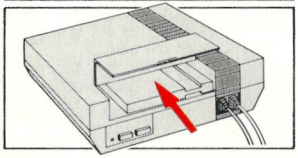
1. Coupez l'alimentation du Nintendo Entertainment System (OFF). Raccordez le controller dans la prise numero 1 sur la face avant du Nintendo Entertainment System.

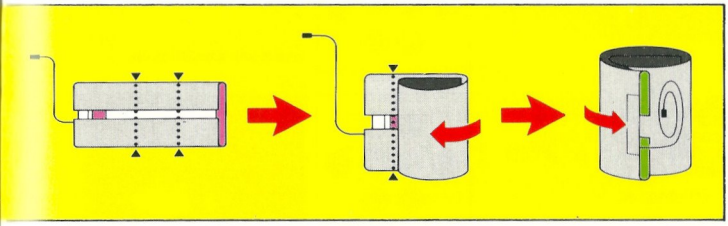


2. Raccordez le tapis de contrôle dans la prise numero 2 sur la face avant du Nintendo Entertainment System.



3. Insérez le Game Pak dans le Nintendo Entertainment System. Déroulez le tapis de jeu complètement et allumez l'interrupteur du Nintendo Entertainment System (ON).

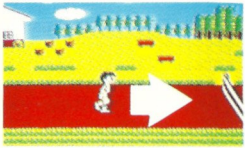




Comment utiliser les contacts du tapis de contrôle

1. POUR AVANCER

Si vous marchez ou courez sur ces contacts, l'athlète avance.

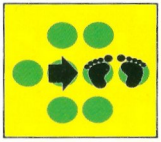


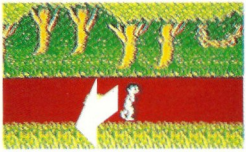
2. POUR RECULER

Si vous marchez ou courez sur place sur ces contacts, l'athlète recule.

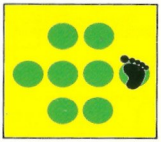
3. POUR ALLEZ A DROITE

Déplacez votre pied droit vers la droite sur le contact vert et le pied gauche sur le contacts rouge d'à côté. L'athlète se déplace vers la droite de la piste.

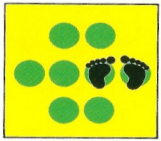


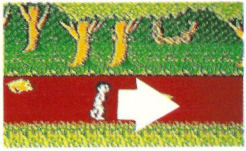


Si vous sautez à cloche pied sur le contact rouge l'athlète sautera vers la droite de la piste tout en avancant.



Si vous marchez ou courez sur le contact vert et le contact rouge de droite, l'athlète avance sur le côté droit de la piste.

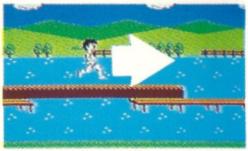




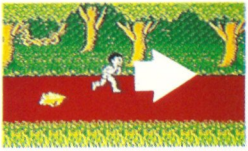
4. POUR ALLER A GAUCHE

Déplacez votre pied gauche sur le contact vert de gauche et votre pied droit sur le contact rouge de gauche. L'Athlète se déplacera vers la gauche de la piste.

Si vous sautez à cloche pied sur le contact rouge, l'athlète sautera sur la gauche de la piste tout en avançant.



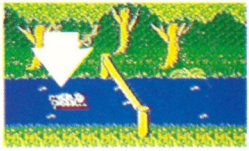
Si vous marchez ou courez sur le contact vert et rouge de gauche, l'athlète avance sur le côté gauche de la piste.



* Si vous sautez du contact extérieur gauche au contact extérieur droit ou inversément sans passer sur les contacts centraux, l'athlète ne sera pas capable de se diriger soit à droite soit à gauche. Vous devez d'abord passer par les contacts centraux.

5. POUR S'ACCROUPIR

Les 2 pieds étant sur les contacts rouges posez les 2 mains sur les 2 contacts devant vous.

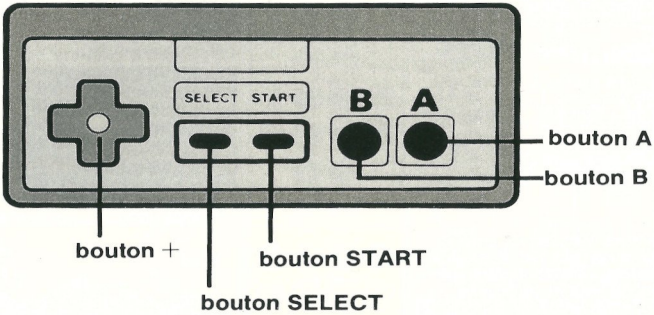


POUR SAUTER

Si vous sautez sur un des contacts, l'athlète sautera également dans la position dans laquelle il se trouve.

* Lorsque vous avez demarré le jeu et que les contacts du tapis de contrôle ne sont pas pressés, l'athlète sautera. Exercez-vous à presser correctement les contacts du tapis de contrôle.

3. NOMS DES COMPOSANTS DU CONTROLEUR DU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ET MODE D'EMPLOI



bouton SELECT	Utilisez ce bouton pour sélectionner une course d'entraînement, de débutant ou de professionel. Après avoir sélectionné votre course, introduisez votre âge, nom, sexe et date.
bouton START	Poussez sur ce bouton pour commencer le jeu.
bouton + ...	Utilisez ce bouton pour introduire les informations individuelles.
bouton A	Utilisez ce bouton pour bouger le curseur clignotant vers la droite de l'écran.
bouton B.....	Utilisez ce bouton pour bouger le curseur clignotant vers la gauche de l'écran.
PAUSE.....	Si vous voulez arrêter ou interrompre un jeu poussez le bouton START. Vous entendez une tonalité de PAUSE et le jeu s'arrêtera. Repoussez sur le bouton START et le jeu reprendra là où vous l'aviez arrêté.

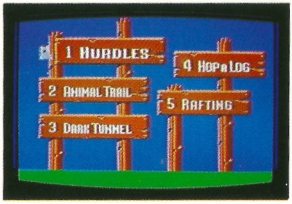
Sur l'écran des brevets, la fonction PAUSE agit automatiquement. Si vous pressez l'un des boutons du contrôleur, il annulera la fonction PAUSE et vous présentera automatiquement l'écran suivant.

4. SELECTION DE COURSE

• Choisissez une des courses presentées sur l'écran en pressant le bouton SELECT. Pressez ensuite le bouton START.

ECRAN DE SELECTION DE COURSE

ECRAN DE SELECTION DE PARCOURS



COURSE D'ENTRAINEMENT

Vous pouvez vous entraîner pour l'un des 5 parcours. Choisissez le parcours où vous voulez vous entraîner en poussant sur le bouton SELECT. Ensuite le bouton START.

COURSE POUR DEBUTANTS

La course se déroule du premier au cinquième parcours. Quand le temps limite pour chaque parcours est dépassé il passera automatiquement au parcours suivant.

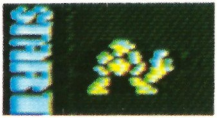
COURSE DES PROFESSIONELS

Quand le temps limite pour ce jeu est atteint, le jeu recommencera au parcours non terminé. Dans cette course on voit apparaître des obstacles tels que poissons, grenouilles. Au second tour, la distance vers le but s'allonge et certaines scènes se déroulent dans l'obscurité.

DEPASSEMENT DE TEMPS

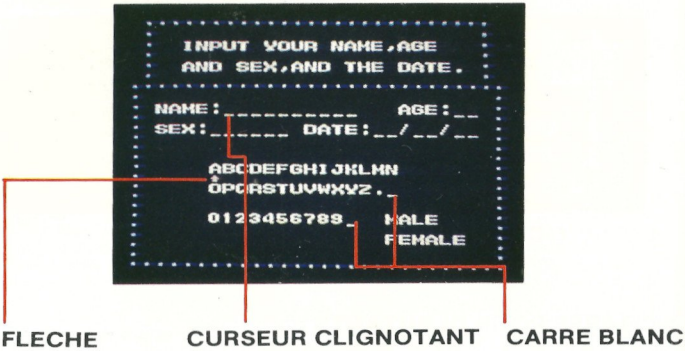
Quand la tortue au bas de l'écran atteint le but pendant le jeu, le temps est dépassé.

• TEMPS LIMIT: le temps limite de chaque course est fonction de l'âge et du sexe du joueur.



5. Introduction du nom, âge, sexe et date

Lorsque vous commencez la course débutant ou professionnel, l'écran d'enregistrement apparaît.



- Utilisez le bouton + pour positionner la flèche sur l'indication appropriée. Poussez ensuite le bouton SELECT.

- La position d'écriture (curseur clignotant) peut être déplacé vers la gauche en utilisant le bouton A.

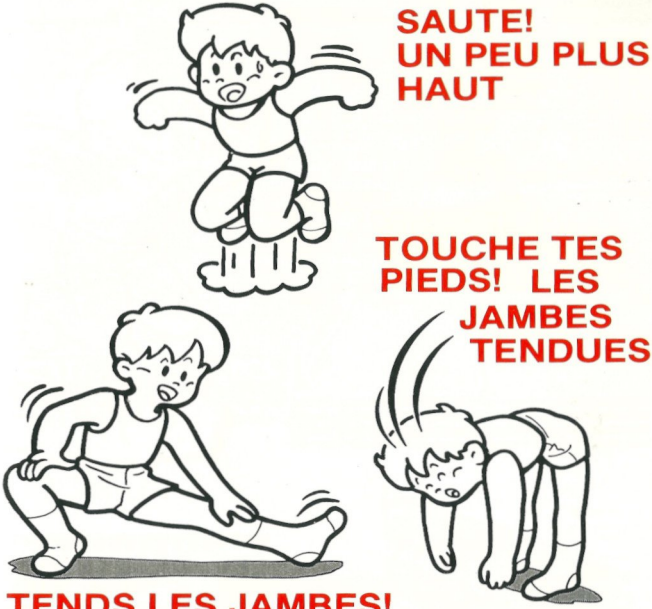
- Quand vous voulez corriger une indication, amenez le curseur clignotant jusqu'à l'erreur en utilisant le bouton A ou B. Ensuite, corrigez l'erreur.

- Utilisez le carré blanc pour effacer les lettres inutiles. Déplacez le curseur clignotant en utilisant le bouton A ou B jusqu'aux lettres que vous voulez effacer. Dirigez la flèche vers le carré blanc et poussez le bouton SELECT. La lettre que vous vouliez effacer disparaîtra.

- Si vous choisissez de ne pas introduire votre âge et sexe, le jeu commencera a un niveau équivalent à un garçon de 10 ans.

6. ECHAUFFEMENT ET TEMPS LIMITE

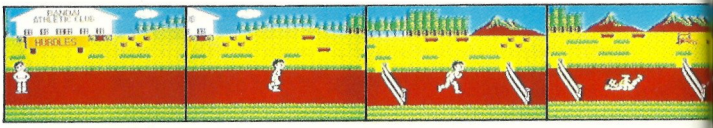
- Faites quelques exercices d'échauffements avant de démarrer le jeu tels que toucher ses pieds en gardant les jambes tendues et quelques sauts en hauteur. Sélectionnez la course en utilisant le contrôleur et placez vos pieds sur les contacts START (rouge) du tapis. Le jeu démarrera.



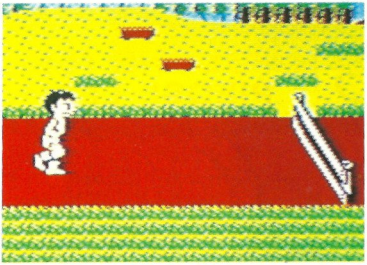
* A PROPOS DU TEMPS LIMITE
En introduisant votre âge et sexe, le temps limite s'adaptera en fonction des normes de Bandai Athletic World.

7. Comment jouer

1. LE PARCOURS DES HAIES (HURDLES)

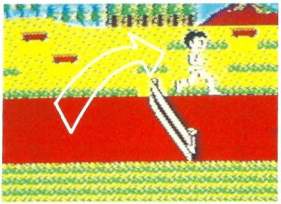


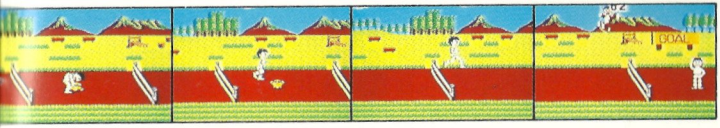
- Testez vos capacités à sauter et courir en sautant continuellement au-dessus des haies. Courez sur les contacts rouge, sautez lorsque le coureur approche de la haie. La coordination est très importante dans ce parcours.



JUMP!

Courez plus vite puis sautez et le coureur sautera plus loin.

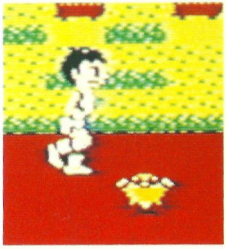




TAUPE

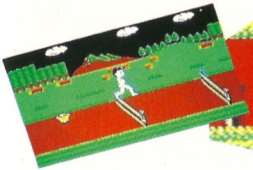
COURSES POUR PROFESSIONELS

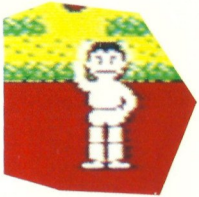
Dans la course pour professionels, des taupes apparaissent et forment des obstacles à éviter. Quand la taupe apparait, à la place de sauter au-dessus, il est plus facile de l'éviter en dirigeant le coureur vers la gauche ou vers la droite.



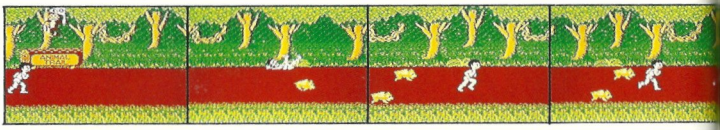
* AVISE

Si le coureur tombe en sautant une haie, attendez qu'il soit debout avant de tenter un nouveau saut. Se cela ne fonctionne pas, reculez en employant les boutons pour aller en arrière et sautez a nouveau.

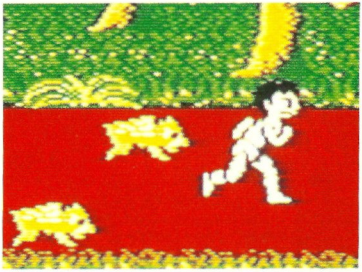




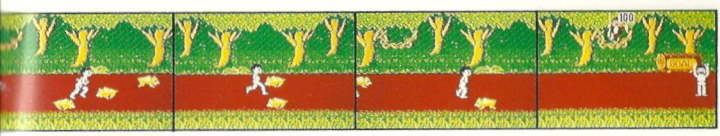
2. PISTE SAUVAGE (ANIMAL TRAIL)



Pour arriver au bout du parcours, utilisez votre agilité. Courez, sautez et sprintez le tout à la fois pour éviter le sanglier qui surgit de l'arrière. Déplacez-vous vers la gauche ou vers la droite pour que le coureur puisse éviter le sanglier.



Apprenez à évaluer la vitesse du sanglier et sprintez pour atteindre le but à temps.

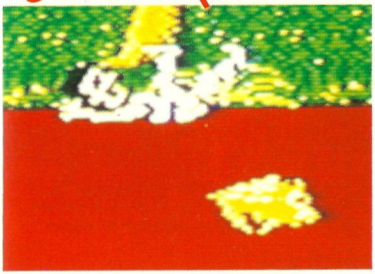


COURSE PROFESSIONNELLE

Pendant la course professionnelle, le sanglier sauvage apparaît également de face.

SANGLIER SAUVAGE

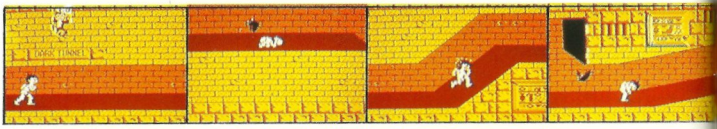
DÉSESPÉRÉ? PRIS AU PIÈGE



* AVIS

Pour arriver à la fin de ce parcours, il est important de se rappeler de ne pas sauter en dehors des contacts du tapis. Donc, pas de panique. Si vous sprintez, les sangliers ne pourront vous atteindre. Vous serez même capable d'en dépasser quelques uns.

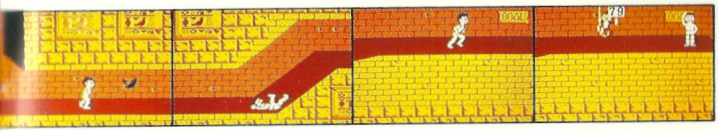
3. TUNNEL NOIR (DARK TUNNEL)



Votre endurance joue un grand rôle dans ce jeu. Sans perspicacité, vous n'arriverez pas au bout de ce parcours. Quand le coureur doit grimper su le plan incliné, vous devez courir beaucoup plus vite, sans quoi le coureur n'arrivera pas au-dessus et retombera.

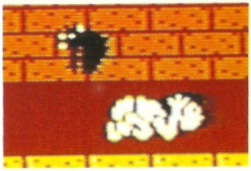
- Dans ce jeu, il n'est pas possible de se déplacer vers la droite ou vers la gauche de même il n'est pas possible de sauter.

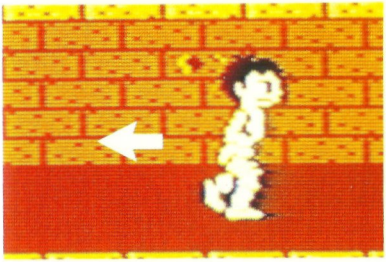
Dans ce jeu, vous devez apprendre à vous controler sans quoi vous vous fatiguerez très très rapidement.



COURSE PROFESSIONNELLE

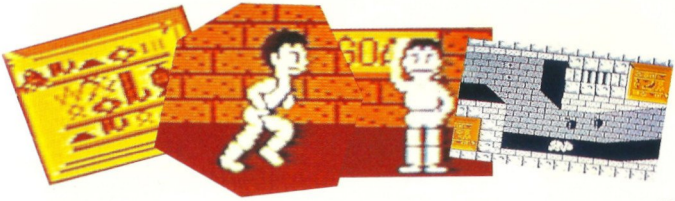
Des chauves-souris volent par dessus votre tête dans cette course. Pour les éviter, accroupissez-vous sur le tapis de contrôle de sorte que la chauve-souris vole au-dessus du coureur.



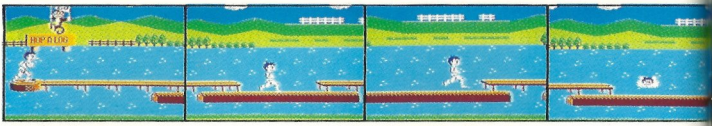


* AVIS

Tenez compte de la longueur totale de la course et adaptez votre vitesse en conséquence. Quand le coureur doit grimper, votre cadence doit être beaucoup plus rapide.
Exercez-vous avec la course d'entraînement, c'est le seul moyen de gagner plus facilement. Quand le coureur tombe ou glisse en bas d'un plan incliné, reculez en utilisant les contacts de marche arrière et ensuite recommencez.



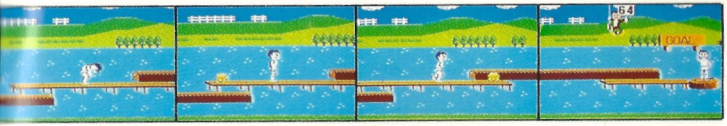
4. LA TRAVERSE



Ce parcours teste votre vitesse. Sur le dock, vous courez en utilisant les deux jambes. Sur les troncs d'arbres qui apparaisent sur la gauche et sur la droite, vous devez utiliser le contact extérieur gauche ou droit de sorte que le coureur puisse parcourir le tronc d'arbre en sautant à cloche-pied.

SUGGESTION

Sautez quand le dock et le tronc d'arbre se touchent.



COURSE POUR PROFESSIONELS

Dans cette course, on peut recontrer des grenouilles. Parfois elles sautent sur le coureur. A d'autres moments, le tronc d'arbre s'écartera du dock et le coureur doit sauter au-dessus de l'eau de sorte que vous devez sauter aussi.

GRENOUILLE

* CONSEILS

Évitez que le coureur ne s'approche trop de la grenouille. Il vaut mieux attendre que la grenoulle saute par dessus le coureur.

- Au bout du tronc d'arbre le coureur ne sait pas se baisser.

5. LA DESCENTE EN RADEU

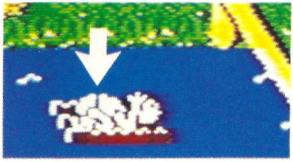
La concentration est extrêmement importante dans ce jeu.

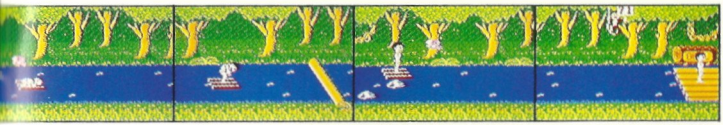
Sautez au-dessus des troncs d'arbres et baissez-vouz pour passer sous les branches. Evitez les rochers qui apparaissent dans l'eau en bougeant vers la gauche ou vers la droite et sautez sur le but.

BAISSEZ-VOUS!

- Dans ce parcours, même si vous vous tenez sur les contacts de marche avant ou marche arrière, le coureur ne peut avancer ou reculer.

Il est très important de vite déterminer si vous devez sauter ou vous baisser.





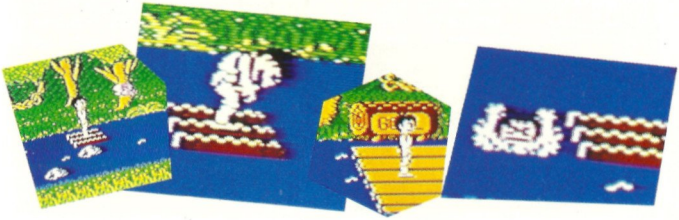
COURSE POUR PROFESSIONELS

Dans cette course, des poissons sautent hors de l'eau. Vous devez vous baisser pour éviter que le coureur ne soit atteint par le poisson.

* CONSEILS

Déterminez vite si l'arbre est bas ou haut. Ce parcours sera facile si vous memorisez pendant la course d'entraînement à quels endroits les troncs d'arbres et les obstacles apparaissent.

NOTE: Quand le coureur veut éviter des rochers qui surgissent à gauche ou à droite dans l'eau, assurez-vous que votre pied se trouve sur les contacts antérieurs avant de sauter sur le contact de gauche ou de droite.



6. EVALUATION ET BREVET

- L'écran d'évaluation et de brevet apparaît lorsque vous avez parcouru les cinq parcours, que ce soit la course pour débutants ou pour professionels.

- L'écran d'évaluation et de brevet n'apparaît pas si vous avez parcouru la course d'entraînement. De même si vous n'avez pas réussi complètement les cinq parcours dans la course pour débutants ou pour professionels l'écran d'évaluation et de brevets n'apparaît pas.

- Lorsque vous avez atteint l'arrivée dans chacun des cinq parcours, un singe apparaîtra avec votre score. Ce score vous montrera à quelle vitesse vous avez atteint l'arrivée par rapport au temps limite.

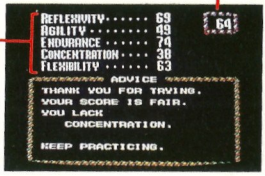
- Votre score total est calculé en additionant votre temps et le score moyen d'aptitude athlétique (Athletic Ability Factor). Un score parfait est 100. Pour obtenir un score élevé, vous devez atteindre l'arrivée en ayant fait le plus petit nombre d'erreurs.

LES 5 SORTES DES FACTEURS D'APTITUDE ATHLETIQUES

Après avoir terminé les cinq parcours, vous recevrez un score pour chacun des cinq facteurs d'aptitude athlétique: agilité, endurance, réflexes, souplesse et concentration. En plus de l'aptitude athlétique spécifique mesurée dans ce parcours, vous serez également jugé pour les quatre autres facteurs d'aptitude athlétique.

FACTEUR D'APTITUDE ATHLETIQUE

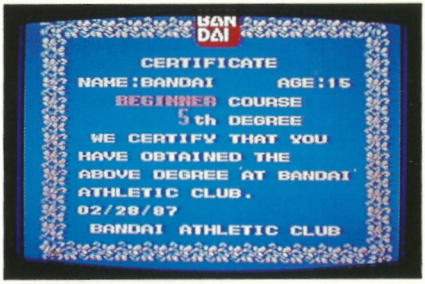
SCORE TOTAL



- Degré: graduation en 10 degrés.
- L'écran de brevet n'apparaît pas si vous avez parcouru la course d'entraînement ou si le score est 0.
- Votre score total est calculé en soustrayant votre score de 100.

BREVET (certificate)

Quand l'ecran de brevet apparaît, l'appareil se met automatiquement sur PAUSE. Poussez un des boutons du contrôleur pour passer à l'écran suivant.



SCORE TOTAL/DEGRE					
COURSE DEBUTANTS			COURSE PROFESSIONNELLE		
1 degré	91-100	points	1 degré	1-5 parcours	10 rondes
2 degrés	81- 90	points	2 degrés	1-5 parcours	9 rondes
3 degrés	71- 80	points	3 degrés	1-5 parcours	8 rondes
4 degrés	61- 70	points	4 degrés	1-5 parcours	7 rondes
5 degrés	51- 60	points	5 degrés	1-5 parcours	6 rondes
6 degrés	41- 50	points	6 degrés	1-5 parcours	5 rondes
7 degrés	31- 40	points	7 degrés	1-5 parcours	4 rondes
8 degrés	21- 30	points	8 degrés	1-5 parcours	3 rondes
9 degrés	11- 20	points	9 degrés	1-5 parcours	2 rondes
10 degrés	1- 10	points	10 degrés	1-5 parcours	1 ronde

8. PRECAUTIONS

- Enlevez vos chaussures avant de sauter sur le tapis de contrôle.
- Coupez toujours l'alimentation de votre appareil lorsque vous branchez ou retirez le Game Pak ou le tapis de contrôle.
- C'est un jeu de très haute précision. Il ne doit pas être entreposé dans des endroits très chaud ou très froid. Ne jamais le laisser tomber ou lui donner des chocs.
- Ne pas jouer dans l'eau, dans le sable ou la boue.
- Ne touchez pas les contacteurs avec de l'eau ou quelque chose d'humide. Ne pas jouer a proximité de source de chaleur ou dans des endroits susceptibles d'être dangereux.
- Lorsque vous débranchez les connecteurs du Nintendo Entertainment System, tenez toujours le connecteur lui-même et non le cable.
- Pour l'entretien de votre materiel, utilisez un linge doux imbibé d'eau savonneuse.
- N'utilisez jamais du Thinner, Benzene ou autres alcools.
- Quand le tapis de contrôle est chargé d'electricité statique, son raccordement au Nintendo Entertainment System peut entraîner une rupture courant momentanée.
- Ne pas se mettre sur le tapis de contrôle avant de l'avoir connecté
- Nous vous recommandons de ne pas utiliser le tapis de contrôle au soleil ni sur un tapis trop épais ou une surface trop molle qui atténuerait la réaction de vos mouvements.
- Ne placez aucun objet coupant sur le tapis de contrôle pour éviter de détruire le mécanisme interne au tapis de contrôle.
- Si le tapis de contrôle glisse, utilisez de l'adhésif pour le fixer sur le sol.

Spoedig te verwachten

2 nieuwe spelcassettes die je kan gebruiken samen met je Controle-mat.

A PARAITRE BIENTOT!

2 grands nouveaux Game Pack a utiliser sur le tapis de contrôle.

STADIUM EVENTS

Oefeningen in het veld en op de baan. Neemt je mee naar het stadion, waar je je kunt meten met je vrienden in een aantal opwindende baan- en veldaktiviteiten.

STADIUM EVENTS

Entraînement sur la piste. Rendez-vous au stade olympique où vous pourrez vous mesurer à vos amis dans les différentes disciplines du stade.

AEROBICS

Stel je voor dat je kamer een aerobic klas is waar je zelf kan beslissen in welke klas je wilt. Volg de aanwijzingen van de leraar en kom snel in vorm.

AEROBIC

Imaginez-vous dans une classe d'Aérobic où vous pouvez sélectionner le rythme qui vous convient. Suivez les instructions du moniteur et amusez-vous bien.

Distributed by BANDAI

©1987 Nintendo
Nintendo® is a registered trademark of Nintendo Co., Ltd.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON